Herbert's Dummy Run

Con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

SPECTRUM 48 K

SOMMARIO

5 Posta

6 Sfida al Campione

8 Notizie

12 HERBERT

19 La foresta stregata

24 Labirinto

28 Simulatore di porte logiche

N. 5
Ottobre

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Mi

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

i Tascabili

Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- **SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H**
- **VIC 20 cod. 005H**
- **COMMODORE 64 cod. 002H**
- **PC IBM cod. 018H**
- **APPLE IIc cod. 003H**
- **SHARP MZ80A cod. 014H**
- **LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H**
- **WORD STAR cod. 008H**
- **UNIX cod. 009H**
- **LOGO cod. 020H**
- **MS-DOS cod. 019H**
- **PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H**
- **CP/M cod. 011H**
- **PC-DOS cod. 012H**
- **BASIC cod. 007H**
- **ASSEMBLER Z80 cod. 016H**
- **ASSEMBLER 6502 cod. 013H**
- **COBOL cod. 001H**
- **FORTRAN 77 cod. 010H**
- **PASCAL cod. 006H**

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ______ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ORDINE MINIMO L. 50.000

Flow chart

Vorrei sapere cosa si intende per flow chart e a che cosa serve visto che spesso mi è capitato di trovare questo strano termine in molte riviste.

Christian Pozzi, Parma

La flow chart, o in italiano, diagramma di flusso, è un disegno che utilizzando una serie di simboli, permette di evidenziare lo svolgimento delle operazioni all'interno di un programma. È in sostanza una mappa che serve al programmatore per realizzare il percorso delle sue istruzioni, per verificare in seguito l'eventuale errore commesso, per permettere agli altri di capire come è stato realizzato un particolare programma. Perché buona parte del lavoro che viene svolto per realizzare un programma, si fa a tavolino, con carta e penna. Ci si chiede cioè se data una certa ipotesi la risposta può essere sì o no. Per ciascuna delle risposte si ipotizza in seguito un'altra coppia di risposte e così via. Tutto questo viene svolto molto bene se invece che lavorare direttamente sul computer si procede prima ad un accurato lavoro di analisi delle possibilità. Se si costruisce appunto un diagramma di flusso. Si inizia di solito con un rettangolo, simbolo utilizzato per raggruppare una serie di istruzioni da eseguire in sequenza. Una seconda figura che si usa è il rombo: è il simbolo di una decisione e indica il controllo su di un valore. L'insieme di rettangoli e rombi variamente combinati tra di loro e collegati secondo le ipotesi prefissate dal progettista formano dunque l'intero programma.

Spectrumpaure

Ho letto sulla vostra rivista la notizia del passaggio di proprietà della Sinclair ad un editore inglese. Cosa succederà adesso ai gloriosi computer di casa inglese: verranno completamente cancellati dalla storia o la produzione continuerà? E soprattutto cosa accadrà del software?

Giorgio Prani, Genova

Innanzitutto la risposta sul software. Le aziende che producono programmi valutano la opportunità di realizzare un determinato software in relazione alle possibilità di vendita. Più macchine ci sono, più possibili compratori, più dollaroni nelle loro tasche. Dunque per quel che riguarda il software certamente problemi non ne esistono. Gli Spectrum in circolazione sono davvero parecchi e c'è spazio per tutti. Più complesso il problema per quanto riguarda la futura produzione di casa Sinclair. In questo stesso numero della rivista, trovate comunque notizia sui futuri progetti dell'azienda. Certamente comunque c'è da dire che né l'attuale proprietario della Sinclair, né il governo inglese hanno interesse a far terminare la produzione di una delle più grandi aziende della economia inglese. Probabilmente il cambio di timone porterà ad una maggiore razionalizzazione degli investimenti produttivi e ad una politica dei prezzi più attenta al mercato.

Le lettere che giungono in redazione sono piene di invettive e di preghiere.
Invettive di chi non è riuscito a risolvere nessuno dei giochi che proponiamo e ci accusa di barare, e preghiere da parte di chi, dopo avere fatto i primi passi verso la risoluzione del gioco si è incastrato in un vicolo cieco e non riesce più a proseguire. In particolare molti lettori ci chiedono di aiutarli a risolvere la famiglia di Wally. Ecco allora qualche suggerimento.

Vi sarete accorti che esistono degli schermi che hanno delle cose che non funzionano o finite a metà. Per esempio nella piazza principale c'è la fontana che oltre ad essere guasta vi può far cadere nei sotterranei obbligandovi ad azionare il joystick velocemente per evitare di venire eliminati dal fantasma.
Bene, in questo caso sarà compito di Dick, l'idraulico, ripararla, e adesso vi spieghiamo come.
Recatevi dal fornaio e prendete le noccioline per la scimmietta. Quindi, sempre nei panni di Dick, recatevi all'ufficio postale a prendere la ventosa. Ora recatevi allo Zoo e scambiate le noccioline con la chiave idraulica. Senza le noccioline non

LA CLASSIFICA DI PYJAMARAMA

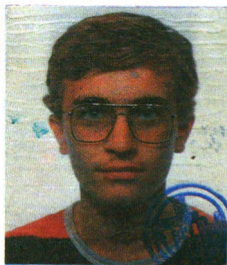
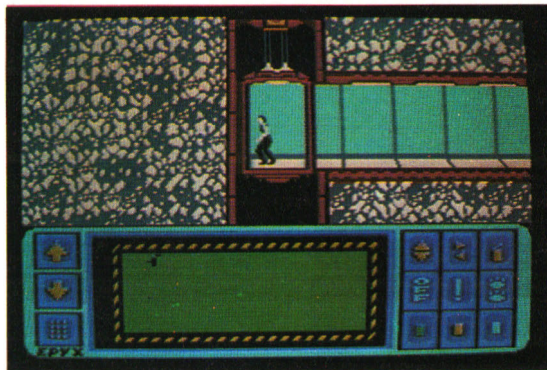
GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVINCIA	PUNTEGGIO
PYJAMARAMA	DAMANTI MARCO	GENOVA	GE	100%
PYJAMARAMA	LEONE MANUEL	VERCELLI	VC	100%
PYJAMARAMA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	97%
PYJAMARAMA	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	96%

riuscirete a raggiungere lo zoo e terminerete nell'acquario dove, con la tecnica usata in Decathlon potete lasciare la stanza senza troppi danni.
Quindi recatevi sulla cima della fontana che come d'incanto riprenderà a funzionare.
Per costruire il muro dovete prendere i panni di Wally.
Prendete il secchio e la sabbia. Andate sulla fontana e riempite il secchio. Raggiungete la betoniera e muovetevi intorno fino a quando non sentite un rumore. Prendete la cazzuola e recatevi in Wall Street.
Camminate lungo la strada e il muro sarà ora costruito.
Le commissioni da fare non terminano qui ma non vogliamo andare oltre con i nostri suggerimenti. Ripensate ai vari schermi ed alle cose fuori posto. Quindi cercate gli oggetti giusti ed incaricate il personaggio adatto per realizzare il lavoro.

Questo è il risultato di Marco Damanti di Genova

WALLY HA FATTO IN TOTALE
3673 PASSI
E HA RISOLTO IL
100
DELL' AVVENTURA

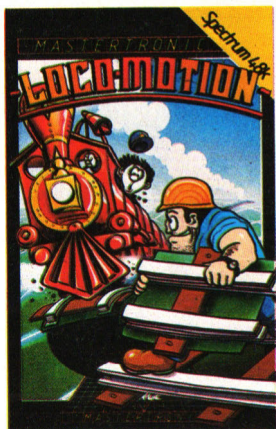
CONGRATULAZIONI!
WALLY SI È ALZATO : PER LA PRIMA
VOLTA NELLA SUA VITA SARA'
PUNTUALE AL LAVORO. ORA BADA PER
'LA VITA DI WALLY'
IN ITALIA DA

Ultime novità

Uscirà tra poco, IMPOSSIBILE MISSION, uno dei giochi più belli e completi che siano stati mai realizzati nella versione per lo Spectrum. Dopo l'accordo di distribuzione per l'Europa tra la Epyx e la US Gold molti giochi saranno realizzati anche per altri computer. In particolare Impossibile Mission è stato realizzato originariamente per il Commodore; comandando un agente speciale dovete avventurarvi tra le stanze della base di un genio del computer con l'hobby di distruggere il mondo. Perlustrando mobili ed oggetti dovete riuscire a trovare i frammenti di una scheda perforata che una volta assemblata vi permetterà di annullare il folle tentativo del dottor Elvin Atombober.
WORLD SERIES BASKETBALL è il nuovo titolo della collana sportiva dell'Imagine comprendente la versione del baseball con lo schermo del replay.
Altra novità: ELITE è stato il programma di successo del BBC ed è ora disponibile anche per lo Spectrum.
La Firebird già produttrice di Gyron si è infatti assicurata i diritti di questo gioco spaziale dalla grafica stupenda a vettori.
A bordo di una astronave dovete avventurarvi nello spazio organizzando una vera e propria spedizione. Non solo quindi il classico gioco spaziale ma anche di simulazione e strategia. La confezione del gioco è molto completa e contiene oltre a delle dettagliatissime istruzioni anche una breve novella che vi aiuta ad entrare nello spirito del gioco.
Sulla scia dell'enorme successo di Soft Aid la compilation di giochi in favore dell'Africa (più di 75000 copie vendute), la Virgin inglese ha realizzato NOW GAMES, una raccolta contenente giochi del calibro di Arabian Nights, Lords of the Midnight e anche, guarda un po', Every one's a Wally e Brian Bloodaxs ben noti ai lettori di Oro Soft.
HIGHWAY ENCOUNTER della Vortex è un gioco spaziale che utilizza la grafica dei giochi della Ultimate tipo Alien 8 con la tecnica di Zaxxon. Controllando cinque droidi chiamati Vortons e i Lasertron ed evitando gli alieni lungo il percorso dovete raggiungere la zona zero dove completare la missione per evitare che gli alieni distruggano la terra.

Supervideogiochi per lo Spectrum

La Mikrogen, la compagnia che ha realizzato tutte le avventure di Wally presentatevi da Oro Soft ha prodotto il primo vero "mega-game". Molti erano stati in passato i tentativi per aumentare la memoria dello Spectrum. L'Imagine stava sviluppando una serie di "mega-games" ma la compagnia fallì e perse migliaia di sterline senza realizzare il progetto.

Per ottenere questi risultati che dovrebbero garantire grafica ed effetti superlativi, la Mikrogen ha realizzato un circuito chiamato Mikroplus che, collegato con il computer, aggiunge altri 60 K di memoria e modifica il sistema operativo dello Spectrum per permettere ai programmatori della casa inglese di adattare le capacità dello Spectrum ai loro limiti.
Grazie a questo i giochi oltre ad avere più schermi e livelli saranno più interessanti e completi.
Il primo gioco dovrebbe essere una avventura fantastica in stile arcade.
Per Natale invece è prevista la realizzazione della "Battle of the Planets" ispirato alla popolare serie televisiva inglese.

Novità Mastertronic

La MASTERTRONIC ha realizzato nuovi interessanti giochi per lo Spectrum.
FORMULA 1 SIMULATOR vi pone alla guida di un bolide di Formula 1. La prospettiva vi scaraventa all'interno di un abitacolo con il solo muso che sporge e avete la possibilità di selezionare i circuiti più famosi, riprodotti fedelmente, quello di Monza compreso.
THE EMPIRE FIGHTS BACK non deve prendervi in inganno perché, contrariamente alla saga di Guerre Stellari dovete recitare la parte del combattente dell'impero contro una colonia ribelle di mutanti che si diverte a seminare micidiali bombe in tutta la galassia.
Vostro compito a bordo

della mini astronave Air Wolf 2000 sarà quello di disattivare cinque di queste mine. Durante la missione dovete fare i conti con il consumo di energia, evitare meteoriti e mantenere la giusta rotta.
HOTCH POTCH è principalmente dedicato ai bambini e si inserisce nel filone educativo.
Scopo del gioco è quello di aiutare a comprendere la costruzione delle immagini. Ben 10 figure vengono mescolate dal computer e bisognerà ricostruirle facendo il minor numero di mosse con la stessa tecnica usata nel classico gioco del 15.
Anche in LOCOMOTION la tecnica è simile a quella di Hotch Potch ma invece di comporre figure dovete costruire una linea ferrata per permettere al treno di raggiungere la stazione senza schiantarsi.

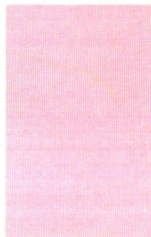
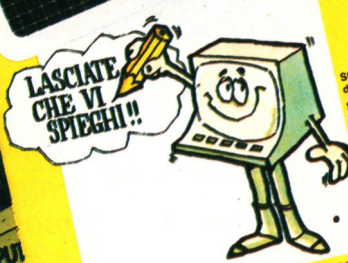
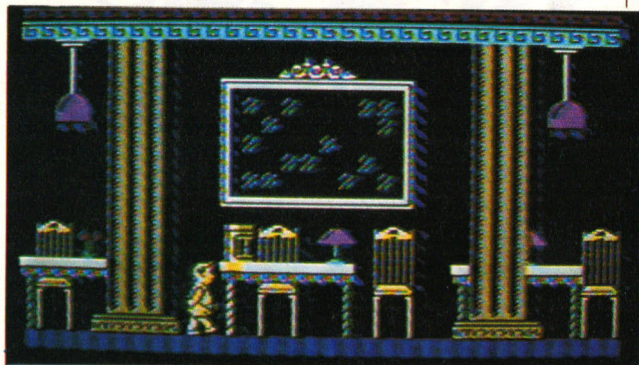
Il triciclo C5 sempre al centro di critiche

Il C5, il triciclo elettrico voluto da Clive Sinclair continua ad avere una vita travagliata.
Dopo la vendita della Sinclair Research la produzione del C5 è proseguita con la Sinclair Vehicles che non è stata compresa nella "rivoluzione di primavera" dell'azienda inglese.
Un recente rapporto dell'organizzazione dei consumatori Which?, ha criticato il C5 per la scarsa autonomia, l'elevato consumo, la limitata velocità e affidabilità. Inoltre si sostiene che con quelle limitazioni il C5, venduto ad un prezzo di 441.85 sterline, non è nemmeno più conveniente di una bicicletta.
La Sinclair Vehicles nel frattempo sta studiando la realizzazione di un kit comprendente due batterie per rispondere alle critiche sull'autonomia.
Il rapporto inoltre afferma che è difficile vedere il C5 nel traffico e che il pilota è vulnerabile ad eventuali urti.
"Finora ho fatto solo due incidenti e non mi sono fatto nulla" ha replicato Bill Nichols, il portavoce della casa inglese. "Inoltre sono state fatte altre prove d'urto tra vari senza ottenere danni al pilota".

Progetti alla Sinclair nuovo corso

La Sinclair non nega l'esistenza di un nuovo modello a 128 K dello Spectrum con un particolare sound chip, l'AY-38910, già usato dall'Amstrad e dall'MSX.
Intanto Robert Maxwell, il nuovo boss della Sinclair ha deciso di assegnare a Bill Jeffrey il posto che fu di Sir Clive.
Il nuovo capo esecutivo è stato il capo delle vendite della Mars Electronics fino a Marzo quando venne chiamato a dirigere il settore TV e telecomunicazioni della Sinclair.
Bill Jeffreys non ha voluto essere preciso sul futuro del nuovo 128 K e sulla prevista realizzazione del computer portatile ma ha ugualmente dichiarato che esistono alla Sinclair eccitanti piani per il futuro dei prodotti già esistenti e per quelli in via di realizzazione.

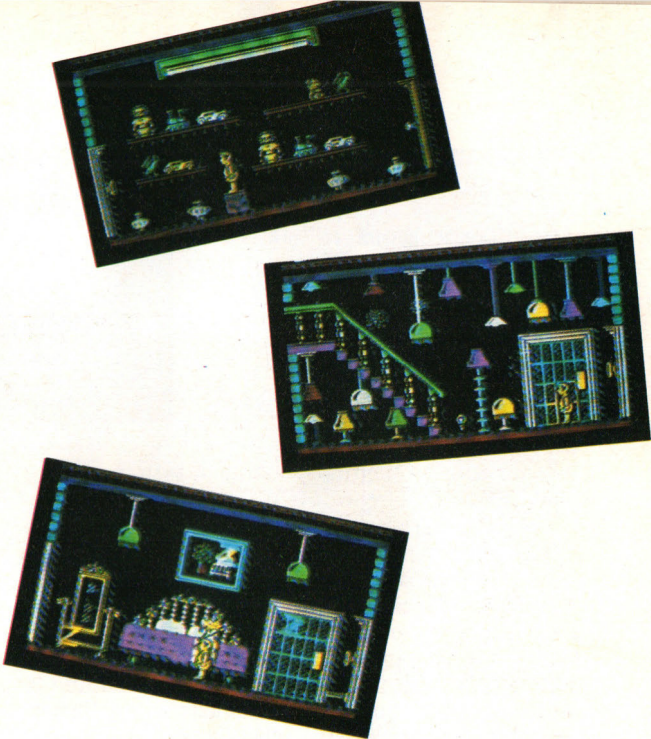
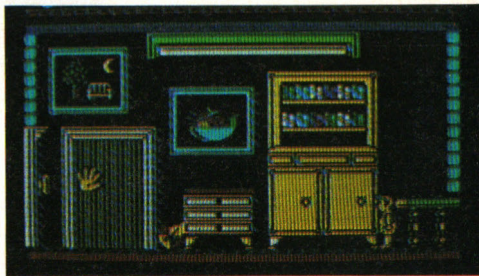
Pene severe contro i pirati del software in Inghilterra

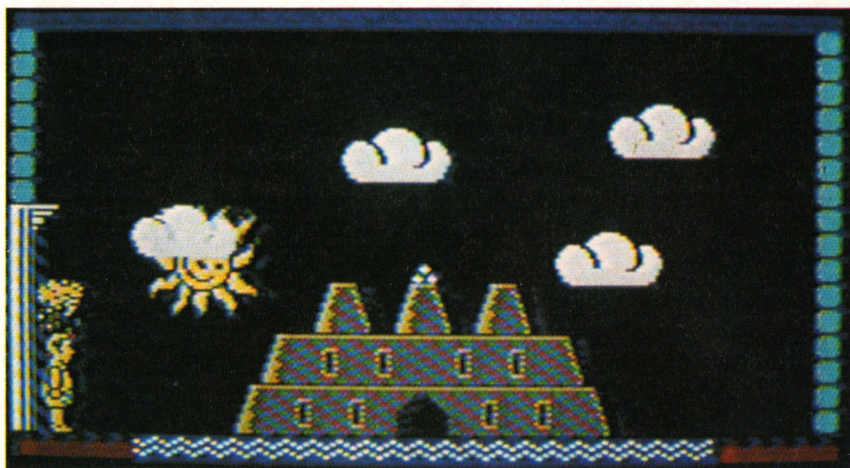
Due mesi di prigione o 2000 sterline di multa sono le pene previste dal Copyright (Computer Software) Amendment Act la legge approvata in Luglio dal Parlamento inglese e diventata operativa il 16 Settembre per chiunque venga sorpreso a vendere, possedere o mostrare copie illegali di programmi per il computer.
Mentre in Inghilterra è stata scelta la "mano pesante", in Italia dove il "mercato nero" dei programmi è sicuramente più esteso si è ancora in attesa di una legge specifica.
Un fatto positivo però viene da Varese dove un pretore, su denuncia della Mastertronic italiana ha vietato la pubblicazione di software anche se modificato ma chiaramente di produzione della Mastertronic ad una società editoriale di Cremona.

HERBERT

In un vero e proprio puzzle di giochi e videogiochi, Herbert, il giovanissimo figlio di Wally Week, cerca in un grande magazzino la strada per raggiungere i suoi genitori che lo hanno smarrito.

Ricordate l'ultima avventura della famiglia WEEK?
Protagonisti, oltre all'ormai famoso Wally erano la sua dolce consorte WILMA ed alcuni eccentrici amici come TOM, il meccanico punk o HARRY, l'elettricista hippie.
Unico personaggio un po' discolo e che assolutamente non voleva saperne di alcuni dei vostri comandi era HERBERT, il figlio dispettoso di WALLY e WILMA che si aggirava a quattro zampe tra le vie della città combinando brutti scherzi a tutti.
Da allora è trascorso un po' di tempo e HERBERT ha imparato a reggersi sulle proprie gambe e ha perso un po' della sua irrequietezza.
Ciò non basta tuttavia a impedirgli di perdersi all'interno di un grande magazzino della città. WILMA e WALLY sono così costretti ad attendere nell'ufficio delle persone smarrite mentre il loro affezionato figliolo è alla ricerca di una strada tra giocattoli, oggetti ed ascensori.
Il vostro compito in HERBERT's DUMMY RUN è quello di aiutare il simpatico pargolo a districarsi tra giochi, videogiochi ed insidie per raggiungere i genitori nella stanza delle persone smarrite prima della chiusura dei grandi magazzini.

IL GIOCO

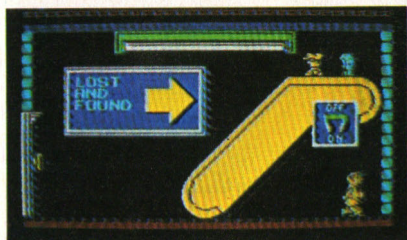
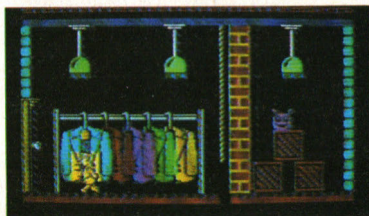
Anche se le caratteristiche di base di ogni gioco della serie dedicata a WALLY sono sempre simili, con schermi da perlustrare, oggetti che vanno raccolti e di cui si deve scoprire l'uso, ostacoli da evitare senza perdere troppa energia, ogni gioco presentatovi da Oro Soft ha sempre una particolarità originale.
In Pyjamarama, per esempio, un piccolo videogioco vi faceva guadagnare una vita, in una famiglia di WALLY avevate la possibilità di comandare più di un personaggio; in Herbert's i videogiochi diventano fondamentali per la soluzione del gioco.
Come la stragrande maggioranza dei bambini, la passione principale di HERBERT è quella di giocare e proprio per questo

DUMMY RUN diventa in pratica un puzzle di giochi.
Affrontare i classici videogiochi come BREAKOUT, TURTLES o SPACE INVADERS diventa fondamentale per riuscire a risolvere il classico intrigo.
La grafica come sempre è stupenda, come stupenda è l'animazione e la situazione di ogni quadro.
Il piccolo protagonista di questa dinamica avventura si trova all'inizio della storia alle ore 13 in piedi sopra un cubo al centro di una stanza del settore dei giocattoli. Sul muro ci sono quattro scaffali colmi di pupazzi, trenini, modellini di automobili e aeroplani, mentre sul pavimento quattro trottole fanno di tutto per ostacolargli il cammino.
Sullo schermo un orologio indica inesorabile il trascorrere del tempo ricordandovi che dovete ritrovare la stanza con i genitori entro le 17,30, ora di chiusura dei grandi magazzini.
Sulla destra, nella parte superiore dello schermo, sono indicati i due oggetti trasportati. HERBERT inizia l'avventura portando un soldo di cioccolato e una racchetta da tennis.
Il gioco si svolge in tempo reale anche se numerosi oggetti e personaggi faranno di tutto per ridurvi l'energia. Avete a disposizione 3 vite ed una grossa goccia sulla sinistra raccoglie le lacrime che il grazioso pargoletto versa durante le sofferenze nel compiere le peripezie e che indicano la diminuzione dell'energia.
Simpatica è la scena di quando perdete una vita: una piccola nuvoletta stile Fantozzi castiga il povero HERBERT.
Un'altra novità rispetto agli altri giochi è l'unità di misura con cui vi viene indicato il progredire dell'avventura. In perfetta sintonia con lo spirito infantile essa viene indicata con delle squisite caramelle che farebbero impazzire grandi e piccini.

SCHERMI ED OGGETTI

Come detto, il gioco è ambientato nei settori di un Grande Magazzino. Vi capiterà così di trovarvi tra vestiti e giocattoli, piante, elettrodomestici, articoli sportivi e per la casa. Altri schermi invece sono dei chiari riferimenti a giochi classici come le formine o i soldati di latta. Ogni settore è "popolato" da nemici e pericoli: un uccello che vola e sgancia strane uova, scariche elettriche, battitappeti impazziti o lombrichi.
Gli oggetti fondamentali sono dei più vari come per esempio una balena rossa o un tappo, una radio o una racchetta da tennis, una macchina fotografica oppure una fionda. Il loro uso in certi casi è evidente, come nel caso della racchetta da tennis che ovviamente deve essere usata per giocare a tennis. In altri casi invece il riferimento è più sottile.

Tenete comunque conto che alcune stanze non sono accessibili immediatamente mentre è assolutamente impossibile percorrere le altre senza l'oggetto giusto, come per esempio quella con il castello di sabbia o quella con i soldatini. Infine immancabile è il classico ascensore che vi permette di raggiungere facilmente i 4 piani del megastore.

COMANDI

Una volta caricato il gioco, la musichetta di "Baby Face" vi introduce al primo schermo.
Premendo il tasto 1 selezionate l'utilizzo della tastiera; premendo il tasto 2 selezionate l'utilizzo del joystick nella porta 2.
Nel primo caso questi sono i controlli:
O=Sinistra
Barra Spaziatrice=Sparo/Salto
P=Destra
Per salire premete destra e sinistra alternativamente, mentre il gioco andrà in pausa con il tasto funzione F1 (per continuare premetene qualsiasi altro). Per annullare il gioco e tornare al menu principale è sufficente premere RESTORE.

CONSIGLI

Siamo sicuri che quando passate davanti ad un bar con una qualsiasi consolle, da perfetti videogiochi-dipendenti non riuscite ad esimervi dal frugarvi le tasche in cerca delle 200 lire per una partita.
In HERBERT dovete evitare di soffermarvi subito nel primo gioco che trovate come per esempio il Break-out. Magari riuscirete anche a risolverlo conquistando il guanto sospeso nel soffitto, ma sarà tutta fatica sprecata visto che quello è proprio l'ultimo oggetto che vi servirà per raggiungere la stanza dove WILMA e WALLY stanno aspettando il loro figlioletto.
Non male come consiglio, vero?
La tecnica migliore da usare è comunque quella di perlustrare tutto il magazzino, notare gli oggetti e i luoghi e poi pensare ad una buona strategia.

Come nostra abitudine comunque eviteremo di aiutarvi nell'avventura anche se qualche piccolo consiglio possiamo darvelo ugualmente.
Per esempio, evitate le trottole camminando sugli scaffali nel primo schermo, mentre il cubo dove HERBERT inizia il gioco con l'oggetto giusto si può trasformare a sorpresa in una comoda catapulta.
Durante il tragitto potete trovare dolciumi, lecca lecca o ghiaccioli sparsi sul pavimento. Raccogliendoli guadagnerete in energia svuotando la goccia di lacrime.
In una stanza dove sembra impossibile raggiungere degli scaffali dovete risalire sulla fune più lunga. La tecnica da usare è simile a quella dei giochi sportivi tipo DECATHLON e cioè dovete muovere velocemente il joystick oppure premere alternativamente i tasti destra e sinistra.
Fate molta attenzione nell'uso dell'ascensore. Per decidere il piano dovete fare sorridere la faccia che lo indica, con un salto in corrispondenza del numero desiderato. Non dimenticatevi assolutamente l'ingresso perché l'ascensore rimarrà fermo a quel piano. Se infatti provate ad entrare nell'ascensore del piano sbagliato avrete la brutta sorpresa di cadere nella tromba dell'ascensore stringendo tra le mani un rudimentale paracadute. Le porte che conducono all'ascensore sono due per piano e sono facilmente riconoscibili perché senza maniglia. La maggior parte delle volte che perdete una vita, HERBERT si fermerà un attimo. Fate molta attenzione ad essere pronti a muoverlo quando la nuvoletta scompare. In particolar modo durante il Break-Out potete rischiare di far battere la pallina per terra con la conseguenza di dover ricominciare da capo il videogioco.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Introdotta la cassetta nel registratore e con il nastro riavvolto all'inizio, premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP del Commodore 64 e quindi il tasto PLAY sul registratore.
Se avete dei problemi nel caricamento controllate il volume, l'allineamento della testina del registratore (Azimuth) e per ultimo la velocità. ■

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson.
Speedy Computer
primi passi in basic
una facile guida per scrivere programmi
Speedy Computer
impariamo a programmare
basic per principianti
Speedy Computer
conoscere il Personal
come lavora e cosa può fare
Giocare con i personal computer
Come funziona un personal computer
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
GIOCHI CON IL COMPUTER
Cod. 006D Pag. 48 Lire 9.000
CONOSCERE IL PERSONAL
Cod. 008D Pag. 48 Lire 9.000
BATTAGLIE CON IL COMPUTER
Cod. 011D Pag. 48 Lire 9.000
IMPARIAMO A PROGRAMMARE
Cod. 018D Pag. 48 Lire 9.000
I ROBOT
Cod. 003D Pag. 48 Lire 9.000
RIVOLUZIONE INFORMATICA
Cod. 004D Pag. 48 Lire 9.000
ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA
VOGLIATE SPEDIRMI
n° copie
codice
Prezzo unitario
Prezzo totale
Totale
☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.
Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:
☐ Allego assegno della Banca
n°
☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato
Nome
Cognome
Via
Cap.
Città
Prov.
Data
Firma
Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000

Guida all'input Spectrum

Per evitare errori nella riproduzione dei listati, abbiamo sostituito i simboli grafici tipici dello Spectrum con alcuni codici. Per battere i listati che pubblichiamo occorre dunque ricordarsi quanto scriviamo qui sotto.

I caratteri grafici compaiono nei listati in forma abbreviata, racchiusi in parentesi graffe.
Il primo carattere all'interno della parentesi rappresenta, se si tratta di un numero, le volte che devono essere battuti simboli dello stesso tipo; se omesso tale numero è inteso uguale ad uno.
Il tipo di carattere grafico è invece presentato nel seguente modo: gx, con x numero compreso tra 1 e 8, indica i caratteri grafici predefiniti ottenuti premendo i corrispondenti tasti, gsx, per quelli disponibili premendo contemporaneamente CAPS SHIFT.
I caratteri grafici definibili (caratteri da A ad U in modo grafico) sono stampati in maiuscolo.

La foresta stregata

```
   5 POKE 23658,0
 160 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: BRIGHT 0: O
VER 0: INVERSE 0: FLASH 0: CLS
 170 PRINT "TI SEI  SMARRITO IN UNA FOREST
A E SI STA AVVICINANDO MEZZANOTTE."
 180 PRINT ''"TI  TROVI  SULL'ARGINE  DI
UN      GROSSO  CORSO  D'ACQUA."
 190 PRINT ''''"VUOI RISALIRLO  OPPURE  SC
ENDERE     LUNGO  LA  CORRENTE ?"
 200 PRINT 'TAB 9;"( su o giu )"
 210 INPUT a$
 220 IF a$<>"su" AND a$<>"giu" THEN GO TO
210
 230 LET a=INT (RND*2)
 240 IF a=1 THEN GO TO 500
 250 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
 300 PLOT 0,120: DRAW 245,0: PLOT 0,120: D
RAW 0,30: GO SUB 499
 301 DRAW 0,-20: GO SUB 499: DRAW 0,30: GO
 SUB 499
 302 DRAW 0,-10: GO SUB 499: DRAW 0,10: GO
 SUB 499
 303 DRAW 0,-30: GO SUB 499: DRAW 0,20: GO
 SUB 499: DRAW 0,-30
 304 PLOT 115,120: DRAW 0,10: DRAW 20,0,-P
I: DRAW 0,-10
 305 BRIGHT 1: INK 7: FOR f=15 TO 230 STEP
 70: PLOT f,130: DRAW 5,0: DRAW 0,7: DRAW
-5,0,PI: DRAW 0,-7: NEXT f: INK 6: BRIGHT
0
 310 PLOT 120,139: FOR a=139 TO 120 STEP -
1: PLOT 120,a: PLOT 125,a: PLOT 130,a: BEE
P .01,a-100: NEXT a
 320 PRINT AT 10,6;"B E N V E N U T I"
 321 PRINT AT 12,11;"A L L A";AT 14,4;"R E
 S I D E N Z A   D I"
 324 INK 7
 325 PRINT AT 18,0;"  {gs4}{g3}{g6}{g8}{gs
4}{g3}{g7}{g8}{gs4}{g3}{g7}{g8}{gs4}{g3}{g
7}{g8}{gs5}{g8}{g5} {gs5}   {gs4}{g3}{g7}
 "
 330 PRINT "  {gs5} {g5} {gs1}{gs3}{gs2} {
gs1}{gs3}{gs2} {gs5}   {gs5} {g5} {gs5}
{gs1}{gs3}{gs2}  "
 335 PRINT "  {gs1}{gs3}{gs6} {gs5} {gs5}
{gs5} {g5} {gs1}{gs3}{gs2} {gs1}{gs3}{gs2}
 {gs1}{2gs3} {gs5} {g5}  "
 340 FOR g=1 TO 30: INK INT (RND*5+1): OVE
R 1: FOR n=18 TO 21: PRINT AT n,0,,: NEXT
n: OVER 0: NEXT g
 350 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
 351 PRINT "Ti senti di entrare nel castel
loo sei  un  terribile  "; FLASH 1;" FIFON
```

Anche se il nome di questo gioco avventuroso può forse intimidire i lettori più giovani, è proprio ad essi che è destinato.

Infatti nella foresta stregata potranno incontrare il Conte Dracula, o combattere con un orrendo lupo mannaro, o sfidare la sorte rischiando di bere misteriose pozioni velenose. Se pensate a tutti i rischi che si corrono attraversando una regione

La foresta stregata

```
E "; FLASH 0;" ?"
 352 PRINT '''"Premi  'e'  per entrare"''"
   o   's'  per scappare !"
 353 INPUT a$
 354 IF a$<>"e" AND a$<>"s" THEN GO TO 353
 355 IF a$="s" THEN GO TO 1000
 356 LET w=INT (RND*2): IF w=1 THEN GO TO
999
 357 CLS : PLOT 0,31: DRAW 255,0
 358 FOR f=0 TO 16
 359 PRINT AT f,f;"{C}{D}"
 360 BEEP .15,50
 361 PRINT AT f,f;"{E}{F}"
 362 FOR x=1 TO 15: NEXT x
 363 PRINT AT f,f;"  "
 364 NEXT f
 365 FOR a=1 TO 10: LET i=RND*5: PRINT AT
16,16; INK i;"{G}{H}";AT 17,16; INK i;"{I}
{J}": FOR x=1 TO 10: NEXT x: PRINT AT 16,1
6;"  ";AT 17,16;"  ": NEXT a
 366 PRINT AT 16,16;"{A}";AT 17,16;"{B}"
 367 PRINT AT 19,0;"Buonasera, sono il Con
te Dracula"
 368 BEEP .5,-30: BEEP 1,-10: BEEP .25,-20
: BEEP .25,-10: BEEP .25,0: BEEP 1,-10
 370 BORDER 2: INK 7: CLS : FOR m=1 TO 704
: PRINT INK 2;"{gs8}";: NEXT m: PAPER 2
 371 PRINT AT 5,8; PAPER 1; FLASH 1;"SEI S
FORTUNATO !"
 372 PRINT AT 8,0;"Dracula ha bevuto il tu
o sangue,e cosi' sarai un vampiro fino alt
ermine del mondo ! ! !"
 373 FOR x=1 TO 200: NEXT x
 374 PRINT AT 13,0;"La tua unica possibili
ta' e'    quella di ricominciare daccapo."

 375 FOR x=1 TO 700: NEXT x
 376 GO TO 8000
 499 FOR f=1 TO 3: DRAW 0,5: DRAW 5,0: DRA
W 0,-5: DRAW 5,0: NEXT f: DRAW 0,5: DRAW 5
,0: DRAW 0,-5: RETURN
 500 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
 515 PRINT "Hai trovato uno stallone nero
e ti allontani al galoppo, poi..."
 520 FOR a=1 TO 5
 525 FOR f=15 TO 17: BEEP .003,10: PAUSE 6
-f/5: BEEP .003,5: PAUSE 6-f/5: BEEP .003,
0: PAUSE 5-f/5: BEEP .003,1: PAUSE 25-f: N
EXT f
 526 NEXT a
 530 CLS : PRINT AT 9,0;"trovi una balestr
a sul terreno. Vuoi raccoglierla ?"
 531 PRINT 'TAB 8;" ( si o no )"
 532 INPUT c$: IF c$<>"si" AND c$<>"no" TH
EN GO TO 532
 533 IF c$="si" THEN LET c=1
 534 IF c$="no" THEN LET c=0
 535 LET r=INT (RND*3): IF r=2 THEN GO TO
250
```

scelta a dimora dagli spiriti maligni, vi convincerete che è più opportuno tentarne l'esplorazione con l'intermediazione del vostro Spectrum, tranquillamente seduti nella vostra stanza, controllando magari con la coda dell'occhio che vostro fratello maggiore si trovi

```
 536 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS
 537 PRINT "Ti sei avventurato in fondo a
unbuio vicolo cieco e sei finito apochissi
mi passi da un terribilelupo mannaro ! ! !
"
 540 IF c=0 THEN PAUSE 100: PRINT ''"Se tu
 avessi preso la balestra, avresti avuto u
na possibilita' nell'affrontarlo !!": FOR
 f=1 TO 400: NEXT f: GO TO 8000
 545 LET q=INT (RND*26)+65: PRINT '"Quando
 una lettera appare sullo schermo , premi
  il tasto     corrispondente sul tuo com
puter per provare a colpirlo."
 550 FOR f=1 TO 1000: NEXT f: CLS
 551 BEEP .5,10
 555 PRINT AT 10,15;CHR$ q
 556 POKE 23658,8
 560 FOR w=1 TO 1000000: IF INKEY$<>CHR$ q
 THEN NEXT w
 561 POKE 23658,0
 565 IF w<70 THEN PRINT AT 15,3; FLASH 1;"
HAI COLPITO IL LUPO MANNARO!": GO TO 575
 570 IF w>70 THEN PRINT AT 15,0; FLASH 1;"
TROPPO TARDI!  IL LUPO MANNARO ": PRINT PA
PER 2; INK 7; FLASH 1;"  TI HA DILANIATO M
ORTALMENTE  "
 571 FOR f=1 TO 400: NEXT f: GO TO 8000
 575 FOR f=1 TO 200: NEXT f: GO TO 1000
 800 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS
 999 CLS : PRINT AT 9,0; FLASH 1;"SEI FORT
UNATO! HAI ATTRAVERSATO IL CASTELLO SENZA
SUBIRE DANNI. ": FOR x=1 TO 400: NEXT x
1000 LET r=INT (RND*2)
1002 IF r=1 THEN GO TO 1100
1004 BORDER 4: PAPER 4: INK 0: CLS
1006 PRINT "Cammini sul ciglio di un burro
ne": FOR x=1 TO 100: NEXT x: PRINT ''"mett
i un piede in fallo e......"
1007 FOR x=1 TO 200: NEXT x
1008 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: CLS
1010 PRINT AT 6,0; INK 4; PAPER 7; INVERSE
 1;"{10K}": FOR x=7 TO 21: PRINT AT x,0; I
NK 7;"{10gs8}": NEXT x
1012 PRINT AT 20,10; INK 1;"{22K}";AT 21,0
; INK 1;"{32gs8}"
1014 PRINT AT 20,0; PAPER 7; INK 1;"{10K}"

1016 LET l=13: FOR f=6 TO 19: PRINT AT f,1
0;"{L}": BEEP .05,l-1: PRINT AT f,10;"{M}"
: BEEP .05,l: LET l=l-1: PRINT AT f,10;" "
: NEXT f
1017 INK 1: OVER 1: FOR f=1 TO 10: BEEP .0
1,RND*10: PRINT AT 20,10;"\": PAUSE 5: PRI
NT AT 20,10;"|": PAUSE 5: PRINT AT 20,10;"
/": PAUSE 5: NEXT f: OVER 0
1018 FOR x=1 TO 200: NEXT x
1020 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
1022 PRINT AT 10,0; INK 2; FLASH 1;"SEI AN
NEGATO NEL PROFONDO OCEANO"
```

La foresta stregata

nelle vicinanze. Scherzi a parte, il gioco è adatto ai più giovani poiché proprio questi ultimi sapranno apprezzare la simpatia che sprizza da ogni linea di programma, soprattutto laddove uno strano personaggio viene chiamato in vostro soccorso! Caricate e vedrete.

La foresta stregata

```
1024 FOR x=1 TO 300: NEXT x: GO TO 8000
1100 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS
1105 LET r=INT (RND*6)
1110 IF r=0 OR r=1 OR r=2 THEN GO TO 2000
1115 IF r=3 OR r=4 THEN GO TO 3000
1120 IF r=5 THEN GO TO 4000
2000 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: CLS
2005 PLOT 0,87: DRAW 255,0: PLOT 0,67: DRA
W 10,10: DRAW 235,0: DRAW 10,-10
2010 PRINT AT 10,3; INK 1;"{T}";AT 10,15;
INK 2;"{T}";AT 10,28; INK 0;"{T}"
2015 PRINT AT 8,3;"0";AT 8,15;"1";AT 8,28;
"2"
2020 PRINT AT 17,0;"Una coppa e' stata avv
elenata.  In quale ti senti di bere ?"
2025 LET p=INT (RND*3)+48
2030 PRINT AT 21,0;"( Premi  0 , 1 o 2 )"
2035 IF INKEY$<>"0" AND INKEY$<>"1" AND IN
KEY$<>"2" THEN GO TO 2030
2040 IF INKEY$=CHR$ p THEN BORDER 0: PAPER
 0: INK 7: CLS : FOR x=1 TO 50: BEEP .005,
RND*x: NEXT x: PRINT PAPER 4; INK 0; FLASH
 1;AT 10,5;"HAI BEVUTO IL VELENO !!": FOR
f=1 TO 400: NEXT f: GO TO 8000
2045 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
2050 PRINT FLASH 1; PAPER 6;TAB 3;"NON HAI
 BEVUTO IL VELENO !!"
2055 PRINT ''"SEI STATO BRAVO (E FORTUNATO
!)"
2060 BEEP 1,20: BEEP 1,30: BEEP 1,40
2065 GO TO 500
3000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
3005 PRINT "TI RITROVI AL PUNTO DI PARTENZ
A"
3010 PRINT : FOR f=1 TO 200: NEXT f: GO TO
 170
4000 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
4005 PRINT "DOPO QUESTA LUNGA E ECCITANTE
  AVVENTURA...UN MIRACOLO ! !      CLIVE SI
NCLAIR,IL VOSTRO AMICO  SENZA  IL QUALE  N
ON  AVREMMO   POTUTO GIOCARE, HA DECISO...
...."
4006 PRINT PAPER 1; INK 7; FLASH 1;"DI GIU
NGERE IN VOSTRO SOCCORSO!"
4010 FOR f=1 TO 275: BEEP .003,RND*50: NEX
T f: CLS
4015 INK 2: PRINT AT 5,14;"{N}{O}";AT 6,14
;"{P}{Q}";AT 7,14;"{R}{S}"
4019 FOR f=1 TO 5
4020 INK 1: PRINT AT 8,13;" {gs8} ";AT 9,1
4;"{2gs8}";AT 10,14;"{g5}{gs5}";AT 11,14;"
{2g3}"
4021 BEEP .3,40
4025 PRINT AT 8,13;"{g3}{g7}{gs4}{g3}": PR
INT AT 9,13;" {g5}{gs5} "
4026 BEEP .3,20
4027 NEXT f
4028 PRINT AT 15,3;
4030 RESTORE 4035: FOR n=1 TO 2: FOR f=1 T
```

Il programma è costituito da due sezioni: il listato I è il programma principale, mentre il listato 2 serve solamente al caricamento dei caratteri grafici. Il primo va salvato con il comando SAVE "f.stregata" LINE 9999; quindi battete il secondo listato e fatelo girare senza salvarlo. Quando appare il messaggio O.K. date NEW,

```
0 3: READ a,b,w$: PRINT w$;: BEEP a,b: NEX
T f: PAUSE 20: NEXT n
4035 DATA .5,12,"CLIVE ",.25,9,"SIN",.5,5,
"CLAIR ",.5,14,"SUP",.25,10,"ER-",.5,5,"ST
AR"
4040 FOR f=1 TO 100: NEXT f: CLS
4045 PRINT AT 8,0; INK 1;"Prima di andare
insieme a lui   presso la Sinclair Researc
h...."
4050 PRINT '' INK 2;"VI SENTITE IN GRADO D
I RIPETERE QUESTA DRAMMATICA PROVA ?"
4055 GO TO 8010
8000 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: CLS
8005 PRINT AT 8,6; FLASH 1; PAPER 1; INK 7
;"UN ALTRO TENTATIVO ?"
8010 PRINT ''''TAB 9;"( si o no )"
8015 INPUT a$
8020 IF a$<>"si" AND a$<>"no" THEN GO TO 8
015
8025 IF a$="si" THEN RUN 130
8065 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : PRINT
 AT 3,0;"il programma si AUTODISTRUGGERA'"

8066 FOR s=100 TO 0 STEP -1
8067 PRINT AT 10,10;s;"  ": FOR x=1 TO 10:
 NEXT x: NEXT s
8068 PRINT AT 10,9; FLASH 1;"BANG"
8069 FOR f=1 TO 30: OUT 254,RND*8: NEXT f:
 FOR x=1 TO 200: NEXT x: RANDOMIZE USR 0
9999 LOAD ""CODE : GO TO 5
8000 REM *************
8001 REM * LISTATO 2 *
8002 REM *************
8003
9000 FOR a=144 TO 163
9001 FOR x=0 TO 7: READ d
9002 POKE USR CHR$ (a)+x,d
9003 NEXT x
9004 NEXT a
9010 DATA 0,0,24,165,165,90,36,126
9015 DATA 165,165,126,60,90,24,24,60
9020 DATA 0,57,126,255,85,0,0,0
9025 DATA 0,156,126,255,170,0,0,0
9030 DATA 0,1,6,31,61,124,244,80
9035 DATA 0,128,96,248,188,62,47,10
9040 DATA 98,149,136,82,68,37,65,137
9045 DATA 56,196,66,17,33,70,82,9
9050 DATA 148,100,66,152,160,82,36,27
9055 DATA 161,18,20,4,130,81,105,134
9060 DATA 0,0,24,126,255,255,255,255
9065 DATA 28,93,42,28,28,28,20,34
9070 DATA 28,28,8,62,93,28,20,8
9075 DATA 7,24,48,96,96,237,210,222
9080 DATA 224,24,12,6,6,183,75,123
9085 DATA 210,205,65,66,66,65,39,40
9090 DATA 75,51,2,2,2,130,228,20
9095 DATA 43,24,28,15,7,2,2,2
9100 DATA 212,24,56,240,224,64,64,64
9105 DATA 126,126,126,126,60,24,60,126
```

La foresta stregata

quindi salvate solo i codici (ancora presenti in memoria poiché al di sopra di RAMPTOP con SAVE "udg" CODE USR "a", 168. Questa procedura, idonea a rendere il programma autopartente, consente un notevole risparmio di memoria.

Tratto dal libro "Paper Book" G.E.J.

Labirinto

Questo programma genera un labirinto la cui struttura è casuale e nel quale voi dovete cercare la via d'uscita.

Il labirinto è costruito su di una griglia a scacchi di cui potete scegliere le dimensioni, entro la gamma 3x3/30x2. I movimenti all'interno del labirinto si effettuano con i tasti:

F – per muovere avanti di un quadretto, se il muro non si trova proprio di fronte.

L/R – per voltarsi a sinistra o a destra.

A – per voltarsi indietro.

Per un più agevole orientamento, contempora-

```
 490 REM *******************
 500 REM *GRUPPO EDITORIALE*
 510 REM *      JACKSON    *
 520 REM *******************
 530 REM
 540 REM ** by A.Cattaneo **
 550 REM
1000 REM Formazione e presentazione del la
birinto
1010 RANDOMIZE : INK 0: PAPER 7: FLASH 0:
BRIGHT 0: OVER 0: INVERSE 0: BORDER 7
1020 GO SUB 9100
1030 INPUT "DIMENSIONI DEL LABIRINTO ; X (
3-30) ";mx;TAB 12;" Y (3-20) ";my
1040 LET mx=INT mx: IF mx<3 OR mx>30 THEN
GO TO 1030
1050 LET my=INT my: IF my<3 OR my>20 THEN
GO TO 1030
1060 LET move=0
2000 REM Costruzione del labirinto
2010 FOR a=1 TO mx+1: PLOT 8*a-1,167: DRAW
 0,-8*my: NEXT a
2020 FOR a=1 TO my+1: PLOT 7,175-8*a: DRAW
 8*mx,0: NEXT a
2030 LET x=1: LET y=INT (1+my/4+RND*my/2):
 PRINT AT y,0;">"
2040 PLOT 8,8*y-1: DRAW INVERSE 1;0,7
2050 PRINT AT y,x; PAPER 6; OVER 1;" "
2060 LET dx=1: LET dy=0
2070 LET yourx=x: LET youry=y: LET d=0
2100 IF RND>.1 AND dy=0 THEN LET dy=INT (2
*RND)*2-1: LET dx=0
2110 IF RND>.8 OR y+dy>my OR y+dy<1 THEN L
ET dx=1: LET dy=0
2120 GO SUB 9000
2130 IF x<=mx THEN GO TO 2100
2140 PRINT AT y,x;">": LET x=x-1
2200 LET ny=y+dy: LET nx=x+dx
2210 IF RND>.4 AND ny<=my AND ny>=1 AND nx
<=mx AND nx>=1 THEN IF ATTR (ny,nx)=56 THE
N GO TO 2290
2220 LET u=0: DIM u(4,2)
2230 IF x<mx THEN IF ATTR (y,x+1)=56 THEN
LET u=u+1: LET u(u,1)=1
2240 IF x>1 THEN IF ATTR (y,x-1)=56 THEN L
ET u=u+1: LET u(u,1)=-1
2250 IF y<my THEN IF ATTR (y+1,x)=56 THEN
LET u=u+1: LET u(u,2)=1
2260 IF y>1 THEN IF ATTR (y-1,x)=56 THEN L
ET u=u+1: LET u(u,2)=-1
2270 IF u=0 THEN GO TO 2300
2280 LET u=INT (1+u*RND): LET dx=u(u,1): L
ET dy=u(u,2)
2290 GO SUB 9000: GO TO 2200
2300 PRINT AT y,x; PAPER 5; OVER 1;" "
```

Labirinto

```
2310 LET cx=8*x+3: LET cy=171-8*y
2320 IF POINT (cx+4,cy)=0 THEN IF ATTR (y,
x+1)=48 THEN LET x=x+1: GO TO 2220
2330 IF POINT (cx-4,cy)=0 THEN IF ATTR (y,
x-1)=48 THEN LET x=x-1: GO TO 2220
2340 IF POINT (cx,cy-4)=0 THEN IF ATTR (y+
1,x)=48 THEN LET y=y+1: GO TO 2220
2350 IF POINT (cx,cy+4)=0 THEN IF ATTR (y-
1,x)=48 THEN LET y=y-1: GO TO 2220
2400 FOR z=1 TO mx*my/10
2410 LET x=2+INT ((mx-2)*RND): LET y=2+INT
 ((my-2)*RND)
2420 LET dx=2*INT (2*RND)-1: LET dy=0
2430 IF RND>.5 THEN LET dy=2*INT (2*RND)-1
: LET dx=0
2440 GO SUB 9000
2450 NEXT z
3000 REM Disegno del labirinto a m$()
3010 INPUT "Premi ENTER per cominciare ";
LINE i$
3020 DIM m$(my+2,mx+2)
3030 POKE 23606,PEEK 23675: POKE 23607,PEE
K 23676-1
3040 FOR y=0 TO my+1: FOR x=0 TO mx+1
3050 LET m$(y+1,x+1)=SCREEN$ (y,x): PRINT
AT y,x;" "
3060 NEXT x: NEXT y
3070 POKE 23606,0: POKE 23607,60
4000 REM Movimento attraverso il labirinto
4010 CLS : LET p1=87: LET p=80: LET x=your
x: LET y=youry
4020 PRINT AT 4,29;"N";AT 6,27;"O ";CHR$ (
149+d);" E";AT 8,29;"S"
4030 LET move=move+1: PRINT AT 12,27;"MOSS
A";TAB 28;move
4040 PRINT AT 4,0;"A-Ind"'"F-Ava"'"L-Sin"'
"R-Des"''"H-Aiu"
4100 FOR z=1 TO 20
4110 PLOT 127-p,87-p: DRAW 0,2*p: PLOT 127
+p,87-p: DRAW 0,2*p
4120 LET c=CODE m$(y+1,x+1): LET w=CODE m$
(y+1,x): LET s=CODE m$(y+2,x+1)
4130 IF d=0 THEN LET wr=(s=33)+(s=35): LET
 wl=(c=33)+(c=35): LET wf=(c=33)+(c=34)
4140 IF d=1 THEN LET wr=(w=33)+(w=34): LET
 wl=(c=33)+(c=34): LET wf=(s=33)+(s=35)
4150 IF d=2 THEN LET wr=(c=33)+(c=35): LET
 wl=(s=33)+(s=35): LET wf=(w=33)+(w=34)
4160 IF d=3 THEN LET wr=(c=33)+(c=34): LET
 wl=(w=33)+(w=34): LET wf=(c=33)+(c=35)
4170 IF z=1 THEN LET fw=wf
4200 LET dp=p1-p: LET dwr=dp AND wr: LET d
wl=dp AND wl
4210 LET er=NOT wr AND ((d=3 AND x=mx) OR
(d=1 AND x=1))
4220 LET el=NOT wl AND ((d=3 AND x=1) OR (
d=1 AND x=mx))
4230 IF NOT er THEN PLOT 127+p,87-p: DRAW
dp,-dwr: PLOT 127+p,87+p: DRAW dp,dwr
```

neamente ai corridoi, il display mostra anche i punti cardinali e il numero delle mosse eseguite. Se vi siete persi, ricorrete al tasto H il quale presenterà la pianta del labirinto con il punto in cui siete e la direzione che avete. Ogni aiuto di questo genere, vi costerà, però, una punizione di 50 mosse. L'uscita è indicata da due grosse diagonali incrociate.

La struttura generale del programma è assai semplice, la sua notevole lunghezza è dovuta alla necessità di fornire diverse possibilità per la costruzione del labirinto e per il tracciato dei suoi corridoi. Si usano due subroutine, la prima per creare la configurazione del labirinto, la seconda, fuori dal programma principa-

le, per disegnare i caratteri grafici durante il gioco.

1000-1060 Accetta le dimensioni del labirinto e ne controlla la validità.

2000-2450 Costruzione del labirinto.

2010-2020 Disegna una griglia completa di quadretti.

2030-2070 Apre un punto d'ingresso dalla parte sinistra della griglia.

2100-2130 Traccia un percorso random, cancellando tratti di muro fino a raggiungere il lato destro della griglia. Il percorso è colorato in giallo per farsi riconoscere in seguito dal programma.

2140 Stabilisce l'uscita.

2200-2350 Il programma ricalca il percorso in giallo, aggiungendo altri tracciati, dove può, fino a raggiungere l'uscita.

2200-2210 Colora in bianco le zone circostanti, se il quadrato seguente non è stato esplorato (ATTR=56, bianco).

2220-2280 Cerca un quadrato adiacente libero e se non ve ne sono, salta alla linea 2300.

2290 Toglie il muro e colora il quadrato di giallo.

2300 Non potendo estendere oltre il tracciato in quella direzione, colora il quadretto di ciano.

2310-2350 Trova quale dei quattro quadretti cir-

```
4240 IF NOT el THEN PLOT 127-p,87-p: DRAW
-dp,-dwl: PLOT 127-p,87+p: DRAW -dp,dwl
4250 IF er THEN PLOT 127+p,87+p: DRAW dp,-
(2*p+dp): PLOT 127+p,87-p: DRAW dp,2*p+dp
4260 IF el THEN PLOT 127-p,87+p: DRAW -dp,
-(2*p+dp): PLOT 127-p,87-p: DRAW -dp,2*p+d
p
4270 IF wf THEN PLOT 127-p,87-p: DRAW 2*p,
0: PLOT 127-p,87+p: DRAW 2*p,0: GO TO 5000

4300 IF (d=0 AND x=mx) OR (d=2 AND x=1) TH
EN LET pd=.9*p: PLOT 127-pd,87-pd: DRAW 2*
pd,2*pd: PLOT 127-pd,87+pd: DRAW 2*pd,-2*p
d: GO TO 5000
4310 LET x=x+(d=0)-(d=2): LET y=y+(d=1)-(d
=3): LET p1=p: LET p=INT (.8*p)
4320 NEXT z
5000 REM Movimento giocatori
5010 LET k$=INKEY$: IF k$>"Z" THEN LET k$=
CHR$ (CODE k$-32)
5020 IF k$<>"H" AND k$<>"L" AND k$<>"R" AN
D k$<>"A" AND k$<>"F" THEN GO TO 5000
5030 IF k$="H" THEN GO TO 6000
5040 IF k$="F" THEN GO TO 5100
5050 IF k$="L" THEN LET d=d-1: IF d<0 THEN
 LET d=3
5060 IF k$="R" THEN LET d=d+1
5070 IF k$="A" THEN LET d=d+2
5080 IF d>3 THEN LET d=d-4
5090 GO TO 4000
5100 IF fw THEN GO TO 5000
5110 IF yourx=1 AND d=2 THEN PRINT AT 10,1
1; FLASH 1;"INGRESSO";AT 11,11;" CHIUSO ":
 GO TO 5000
5120 IF yourx=mx AND d=0 THEN GO TO 7000
5130 LET yourx=yourx+(d=0)-(d=2): LET your
y=youry+(d=1)-(d=3)
5140 GO TO 4000
6000 REM Presentazione del labirinto con p
osizione aggiornata
6010 CLS : POKE 23606,PEEK 23675: POKE 236
07,PEEK 23676-1
6020 LET xp=INT ((30-mx)/2): LET yp=INT ((
20-my)/2)
6030 FOR y=1 TO my+2: PRINT AT yp+y-1,xp;m
$(y): NEXT y
6040 POKE 23606,0: POKE 23607,60
6050 LET move=move+50: PRINT OVER 1;AT 0,8
;"PUNIZIONE DI 50 MOSSE"
6060 PRINT AT yp+youry,xp+yourx; OVER 1;CH
R$ (149+d)
6070 INPUT "Premi ENTER per tornare al lab
irinto "; LINE i$
6080 GO TO 4000
7000 REM Finale
7010 PAPER 5: CLS
7020 PRINT AT 8,11;"FUORI DOPO";AT 10,14;m
ove;AT 12,13;"MOSSE"
```

```
7030 DATA 0,5,9,5,9,12,9,12,15,15
7040 FOR t=1 TO 3: RESTORE 7000
7050 FOR a=1 TO 10: READ b: BEEP .05,b: NE
XT a
7060 NEXT t: PAPER 7
7070 PAUSE 80: CLS : GO TO 1030
9000 REM Distruzione del muro a x+dx,y+dy
9010 IF dy=0 THEN PLOT 8*(x+(dx=1))-1,167-
8*y: DRAW INVERSE 1;0,7
9020 IF dx=0 THEN PLOT 8*x-1,175-8*(y+(dy=
1)): DRAW INVERSE 1;7,0
9030 LET x=x+dx: LET y=y+dy
9040 PRINT AT y,x; PAPER 6; OVER 1;" "
9060 RETURN
9100 REM User
9110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
9120 DATA 255,1,1,1,1,1,1,1
9130 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
9140 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0
9150 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0
9160 DATA 0,0,0,8,124,8,0,0
9170 DATA 0,0,16,16,16,56,16,0
9180 DATA 0,0,0,32,124,32,0,0
9190 DATA 0,0,16,56,16,16,16,0
9200 RESTORE 9100
9210 FOR a=0 TO 71: READ b: POKE USR "a"+a
,b: NEXT a
9220 RETURN
```

costanti sia il prossimo del percorso (ATTR=48, giallo), quindi avanza di uno o torna alla linea 2230.
2410-2450 Confonde il percorso aprendo altri varchi a caso.
3000-3070 Copia dallo schermo il labirinto definitivo e lo memorizza in m$(). I primi 5 caratteri (vedere 9100) sono quelli necessari al disegno del labirinto.
4000-4040 Scrive la bussola, la lista dei comandi e il numero delle mosse.
4100-4320 Disegna la veduta tridimensionale. Il loop dalla linea 4100 alla 4320, limita la profondità della veduta a 20 quadretti, mentre le linee 4270 e 4300 bloccano il disegno quando si presenta un muro o l'uscita.
5000-5140 Accetta il vostro comando, ne controlla la validità, modifica le coordinate (yourx, youry), o la direzione (d) e quindi torna alla linea 4000 per una nuova veduta o alla 6000 se è stato premuto H.
6000-6080 Mostra la pianta scrivendo m$() e con la Variabile di Sistema CHARS opportunamente modificata.
7000-7070 Routine per una uscita trionfale.

Tratto dal libro "Alla scoperta del Basic Spectrum"
G.E.J.

Simulatore di porte logiche

```
  10 REM       SIMULATORE DI
  20 REM       PORTE LOGICHE
  30 REM ----------------------
  40 REM  Autore  Gaetano Marano
  45 REM ----------------------
  50 REM  ? Gruppo Edit. Jackson
  55 REM ----------------------
  60 CLS : PRINT FLASH 1;AT 9,5;"FERMARE I
L REGISTRATORE": PAUSE 200
  77 BORDER 1: PAPER 0
  88 INK 7: CLS
  98 PRINT AT 1,1; INK 2;"{gs8}";" = 1"
  99 PRINT AT 3,1; INK 5;"{gs8}";" = 0"
 100 PRINT AT 4,9; INK 6;"A";AT 6,9; INK 6
;"B";AT 5,23; INK 4;"Out"
 110 LET p=0: LET a=0: LET b=0
 120 LET k=CODE INKEY$-47
 130 IF k>0 AND k<11 THEN GO TO k*500
 140 GO TO 120
 333 REM ----------------------
 500 REM   EX-NOR
 510 LET p=6
 520 FOR l=1 TO 7: PRINT AT l,11;"
   ": NEXT l
 530 PRINT AT 1,13;"EX-NOR"
 540 PLOT 112,112
 550 DRAW 38,20,PI/3
 560 DRAW -38,20,PI/3
 570 DRAW 0,-40,-PI/3
 572 PLOT 104,112: DRAW 0,40,PI/3
 580 PLOT 96,143: DRAW 19,0
 582 PLOT 96,119: DRAW 19,0
 584 CIRCLE 154,132,3: PLOT 158,132: DRAW
10,0
1000 REM ----------------------
2500 IF k=2 THEN LET a=1
2505 IF k=2 THEN PRINT AT 4,11; INK 2;"{gs
8}"
2510 IF k=3 THEN LET a=0
2515 IF k=3 THEN PRINT AT 4,11; INK 5;"{gs
8}"
2520 IF k=4 THEN LET b=1
2525 IF k=4 THEN PRINT AT 6,11; INK 2;"{gs
8}"
2530 IF k=5 THEN LET b=0
2535 IF k=5 THEN PRINT AT 6,11; INK 5;"{gs
8}"
2600 GO TO 2600+50*p
2650 PRINT AT 5,21; INK 5;"{gs8}"
2655 IF a=1 AND b=1 THEN PRINT AT 5,21; IN
K 2;"{gs8}"
2699 GO TO 120
```

Il programma simula il funzionamento delle sei porte logiche che sono alla base di qualsiasi circuito digitale incluso i Computer. Inoltre lo stesso microprocessore Z80 usa-

```
2700 PRINT AT 5,21; INK 2;"{gs8}"
2710 IF a=1 AND b=1 THEN PRINT AT 5,21; IN
K 5;"{gs8}"
2720 GO TO 120
2750 PRINT AT 5,21; INK 2;"{gs8}"
2760 IF a=0 AND b=0 THEN PRINT AT 5,21; IN
K 5;"{gs8}"
2770 GO TO 120
2800 PRINT AT 5,21; INK 5;"{gs8}"
2810 IF a=0 AND b=0 THEN PRINT AT 5,21; IN
K 2;"{gs8}"
2820 GO TO 120
2850 PRINT AT 5,21; INK 2;"{gs8}"
2860 IF a=b THEN PRINT AT 5,21; INK 5;"{gs
8}"
2870 GO TO 120
2900 PRINT AT 5,21; INK 5;"{gs8}"
2910 IF a=b THEN PRINT AT 5,21; INK 2;"{gs
8}"
2999 GO TO 120
3000 REM   AND
3010 FOR l=1 TO 7: PRINT AT l,11;"
   ": NEXT l
3015 PRINT AT 1,13;"AND"
3020 LET p=1
3022 PLOT 104,143: DRAW -9,0
3024 PLOT 104,119: DRAW -9,0
3026 PLOT 168,131: DRAW -16,0
3030 PLOT 104,112: DRAW 0,38: DRAW 28,0: D
RAW 0,-38,-PI: DRAW -28,0
3333 GO TO 1000
3500 REM   NAND
3510 LET p=2
3515 FOR l=1 TO 7: PRINT AT l,11;"
   ": NEXT l
3520 PRINT AT 1,13;"NAND"
3530 PLOT 104,143: DRAW -9,0
3540 PLOT 104,119: DRAW -9,0
3550 PLOT 168,131: DRAW -10,0
3560 PLOT 104,112: DRAW 0,38: DRAW 28,0: D
RAW 0,-38,-PI: DRAW -28,0: CIRCLE 155,131,
3
3566 GO TO 1000
4000 REM   OR
4010 LET p=3
4020 FOR l=1 TO 7: PRINT AT l,11;"
   ": NEXT l
4030 PRINT AT 1,13;"OR"
4040 PLOT 112,112
4050 DRAW 38,20,PI/3
4060 DRAW -38,20,PI/3
4070 DRAW 0,-40,-PI/3
4080 PLOT 96,143: DRAW 19,0
4082 PLOT 96,119: DRAW 19,0
4084 PLOT 151,132: DRAW 16,0
4099 GO TO 1000
4500 REM   NOR
4510 LET p=4
4520 FOR l=1 TO 7: PRINT AT l,11;"
```

Simulatore di porte logiche

to dallo Spectrum ha nel suo set di istruzioni, tre istruzioni logiche (AND, OR, XOR) il cui funzionamento è simile a quello delle corrispondenti porte digitali.

Simulatore di porte logiche

```
   ": NEXT l
4530 PRINT AT 1,13;"NOR"
4540 PLOT 11.2,112
4550 DRAW 38,20,PI/3
4560 DRAW -38,20,PI/3
4570 DRAW 0,-40,-PI/3
4580 PLOT 96,143: DRAW 19,0
4582 PLOT 96,119: DRAW 19,0
4584 CIRCLE 154,132,3: PLOT 158,132: DRAW
10,0
4599 GO TO 1000
5000 REM   EX-OR
5010 LET p=5
5020 FOR l=1 TO 7: PRINT AT l,11;"
   ": NEXT l
5030 PRINT AT 1,13;"EX-OR"
5040 PLOT 112,112
5050 DRAW 38,20,PI/3
5060 DRAW -38,20,PI/3
5070 DRAW 0,-40,-PI/3
5072 PLOT 104,112: DRAW 0,40,PI/3
5080 PLOT 96,143: DRAW 19,0
5082 PLOT 96,119: DRAW 19,0
5084 PLOT 151,132: DRAW 16,0
5555 GO TO 1000
```

La scelta delle porte e la selezione di "1" e "0" ai due ingressi "A" e "B" avviene premendo i seguenti tasti:

Tasto	Funzione
1	ingresso "A" a "1"
2	ingresso "A" a "0"
3	ingresso "B" a "1"
4	ingresso "B" a "0"
5	porta AND
6	porta NAND
7	porta OR
8	porta NOR (Figura 77)
9	porta EX-OR
0	porta EX-NOR

Tratto dal libro "77 Programmi per Spectrum" G.E.J.

COSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA DI INFORMATICA PERSONALE

DI PERSONAL COMPUTER

Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici.
30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.

PRENOTA SUBITO ALLA TUA EDICOLA

THAT'S THE SPIRIT

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

il prossimo, esclusivo JACKSON SOFT SERIE ORO per SPECTRUM 48 K

SFIDA AL CAMPIONE

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.

Se la tua performance con HERBERT'S D.P. sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.

Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano

Dichiaro che con il gioco HERBERT'S D.P. ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ______________________

Cognome ______________________

Via ______________________

CAP ________ Città ______________________ Prov. ________

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.